



Brève biographie de l'auteur : Art Spiegelman est né en Suède en 1948 de parents juifs polonais rescapés des camps de la mort, émigrés aux États-Unis. Il grandit dans le Queens. Dès l'adolescence, il autoédite son propre Fanzine avec le titre : «*Blasé*». Il fait des études d'art au High School of Art and Design à Manhattan. Dans les années 1960-70, il publie des bandes dessinées et des produits de design. En 1968, il fait une dépression nerveuse qui le conduit à l'hôpital psychiatrique (il y fera souvent référence par la suite), et peu après sa sortie, sa mère Anja se suicide. Il continuera son travail en s'intéressant plus particulièrement aux champs de la bande dessinée et des images autobiographiques. En 1972, il aborde pour la première fois le thème de la Shoah. C'est une première version de *Maus* très brève, en trois planches publiée dans *Funny Animals* et reprise en 1975 dans *Comix book n°2*. À partir de 1976, il retourne à New York où il rencontre Françoise Mouly, qu'il épouse. Avec elle, il publiera le magazine *Raw* consacré aux arts graphiques et au sein duquel il prépubliera *Maus* en feuilleton, son œuvre majeure qui sera saluée par la critique comme un événement culturel majeur. Derrière des souris (les juifs) et des chats (les nazis) Spiegelman raconte l'Holocauste à travers les souvenirs d'un survivant d'Auschwitz, son père. Mais derrière le drame historique se dessine une autobiographie, Spiegelman essaie de recueillir derrière le témoignage de son père ce qui constitue la nature des rapports père-fils. En 1988 *Maus I* reçoit le prix Alfred du meilleur album étranger à Angoulême.

Mais *Maus* sera consacrée par le prestigieux **prix Pulitzer** qui récompense le travail journalistique en 1992 et c'est la seule bande dessinée à l'avoir obtenu.

Quelques indications sur ses influences :

Rodolphe Töpffer (1799-1846) était un pédagogue, écrivain, professeur, caricaturiste, politicien et auteur de bande dessinée suisse, considéré comme le créateur et le premier théoricien de cet art. En 1827, Töpffer dessine l'Histoire de M. Vieux-Bois sur un album oblong, c'est la date officielle de la première bande dessinée, un art né sous la plume d'un écrivain et professeur suisse. Il s'agit de sa première «histoire en estampes». Les scènes se suivent, séparées par un trait, et accompagnées de quelques lignes de texte. En 1833, Töpffer lithographie son premier album, l'Histoire de M. Jabot. Son invention connaît alors une diffusion européenne et fera des émules à Paris comme en Allemagne. Ses histoires sont immédiatement reprises et même copiées dans des journaux : c'est un véritable succès ! Töpffer a défendu cet art et il en a pressenti tout le potentiel en soulignant que c'était une nouvelle manière de raconter des histoires : «On peut écrire des histoires avec des successions de scènes représentées graphiquement».

-Winsor McCay (1867-1934) était un dessinateur, un scénariste de bande dessinée et un réalisateur de films d'animation. Pour Art Spiegelman il est le père de la bande dessinée américaine. «*Les aventures de Little Nemo*» ont été publiées dans un grand quotidien le *New York Herald* à partir de 1905. En une seule planche McCay développe le récit d'un rêve du petit personnage et c'est dans la seule et dernière case à son réveil brutal le plus souvent qu'il tombe de son lit et que la narration prend fin. Aux lecteurs d'attendre le dimanche suivant le prochain rêve de Little Nemo ! Il s'est inspiré du style Art Nouveau. Ses planches contiennent de riches ornements : motifs à fleurs, bâtiments en forme de pâtisseries... Il a également mis au point le fameux système du trait à deux épaisseurs : le plus gras sert à tracer les contours des personnages et l'autre se charge des détails à l'intérieur. De cette manière il compose de planches complexes, insérant de nombreux personnages dans des décors très élaborés, foisonnant de détails.

Dans les années 1960-70, Art Spiegelman est dans un mouvement *underground de la bande dessinée américaine : c'est un mouvement de contestation culturelle aux États-Unis en réaction à l'*American way of life*, aux inégalités raciales, à la guerre au Vietnam. La jeune génération voulait proposer des contre-valeurs.

***La culture underground** est une culture alternative, en marge des circuits commerciaux et officiels.

Analyse de l'œuvre

-Formes :

Le genre auquel pourrait s'apparenter cette œuvre est celui des *funny animals*. Ce sont des animaux qui parlent, qui se tiennent souvent debout sur deux jambes et qui ont perdu plusieurs des attributs de leur allure physique. Il faut préciser que les *funny animals* ont été longtemps destinés à un public d'enfants. Mais dans les années soixante, les dessinateurs underground se sont emparés du *comics book* animalier pour le détourner et l'utiliser en service de la satire sociale et politique.

Le travail a été fait à l'échelle de la publication : les dessins du livre ont été tracés à cette même taille.

Le format a été respecté. Pour Spiegelman il était important de «reproduire son propre trait-proposer un fac-similé de sa propre écriture-donne plus l'impression d'un véritable carnet intime...» à l'image de celui d'Anne Franck ou encore des croquis d'Auschwitz d'Alfred Kantor. C'est la raison pour laquelle Spiegelman a renoncé à un grand nombre de fournitures de dessin.

Les supports utilisés pour Maus ont été du papier machine, du papier à lettres de luxe, du papier à dessin pour réaliser les essais.

Les outils d'Art Spiegelman sont deux stylos-plumes dont l'un d'entre eux a été spécialement refaçoné par un vieux fabricant de style qui en a modifié la pointe pour la rendre aussi flexible qu'un bec de plume et il a creusé un réservoir pour résister à l'encre de Chine Waterproof. Du liquide correcteur a été utile pour les corrections. Cet ensemble rapproche son travail de celui du processus d'écriture.

Le style choisi est dit «furry» («fourrure») qui est une technique traditionnelle et réaliste. Les images jouent sur les contrastes avec un grand souci de détail (y compris d'ordre historique).

La composition retenue pour la **première planche** est particulière, une première case très étirée sans cadre, plan d'ensemble avec l'intégration d'un grand cartouche. La seconde bande comprend deux cases de taille différente, plans rapprochés. La troisième bande est constituée d'une seule et même case proposant un plan rapproché, elle est particulièrement grande et sa fonction est importante dans le déroulement de l'histoire.

La seconde planche reprend quasiment la même disposition, ce qui diffère c'est la dernière case, celle de la troisième bande, plan moyen, cette case n'a pas de cadre, donc pas de limite et elle se poursuit au-dessus, si bien que les cases correspondant à la première et seconde bande semblent être posées par dessus. Cette grande case a également une fonction déterminante.

-Techniques : Spiegelman utilise les techniques habituelles de la bande dessinée : des ébauches des crayonnés à l'encrage. Le crayonné puis l'utilisation de stylos feutres noirs. La version finale était ensuite réalisée et modifiée à l'encre sur une table lumineuse. Toutes les cases ont été dessinées à la taille à laquelle on les voit publiées dans Maus. Pour cette planche il exploite la technique de la mise en abyme : il se représente en train de dessiner, en train de travailler à la conception de son livre. L'auteur se montre en train de dessiner le livre que le lecteur est justement en train de lire.

***Points complémentaires :** Plusieurs essais ont été faits, comme des dessins aux traits noirs et blancs entrecoupés de lavis gris ou bien encore en utilisant la pleine couleur. Spiegelman a même envisagé le recours à un système bicolore comme orange et noir pour les séquences au présent afin de les différencier des séquences du passé

Usages : Maus a permis de modifier la perception de la bande dessinée, en effet, Spiegelman a réussi à montrer qu'elle pouvait aussi être une forme artistique sérieuse. Spiegelman a fait une exploitation des grandes cases rarement dans Maus. Mais il a fait de nombreuses recherches de composition et d'agencement des cases pour les planches. En effet, il tenait à leur donner une valeur et les grandes cases ont une véritable fonction symbolique.

-Significations : L'échelle et la taille des cases ne sont que l'un des aspects de l'histoire. La composition est importante, il faut tenir compte du mouvement de l'œil pour suivre le déroulement de l'histoire, ensuite intervient le contenu, les cases seules puis les cases vues dans une vision d'ensemble. Le choix de la grande case permet de faire entrer le lecteur dans l'histoire, de lui faire saisir un moment décisif.

Pour la première planche : La grande case est la plus grande image et ce jusqu'à la fin du premier volume de Maus. Ainsi, elle prend tout son sens. Elle occupe la moitié de la page. Ce moment est celui où ses parents se rendent en train au sanatorium. En effet, elle correspond à la première fois où les parents de Spiegelman voient une croix gammée, sur le drapeau au centre de la case. Elle est située à l'endroit précis de la dernière page du flash-back du livre, aux portes d'Auschwitz. La seule case qui soit encore plus grande est celle, présente sur **la seconde planche** étudiée et elle correspond à leur arrivée à Auschwitz. Cette image est appelée «bleeding» ce qui signifie qu'elle saigne, c'est le terme retenu par les imprimeurs à partir du moment où l'image empiète sur les bords d'une planche.

Ces deux cases se font écho. La première case de la planche I : c'est un train qui a été représenté, il est très long, la case s'étire à l'horizontal. Cette case occupe le quart supérieur puis nous observons une discussion disposée sur la seconde bande qui est vue à travers la vitre d'un train. Puis l'image la plus grande intervient où les passagers regardent la croix gammée par la fenêtre.

à la fin du livre, le lecteur retrouve la même composition avec le camion sur l'horizontale du quart supérieur à l'intérieur duquel Vladek et Anja sont conduits puis il y a une discussion à l'intérieur du camion (visible sur un bandeau) et enfin, la grande case en bas. La croix gammée est aussi représentée sur la bâche du camion.

Conclusion : Art Spiegelman cherche à susciter chez le lecteur une implication, il veut lui faire passer du temps sur une planche. Son travail de la planche est très rigoureux. Il peut superposer les images, jouer sur leur agencement ou encore alterner des cases de différentes tailles. Il casse les habitudes de lecture afin de favoriser les liens entre présent et passé. Le lecteur doit faire des liens entre les images même si ces dernières sont éloignées les unes des autres. C'est ce qu'explique Spiegelman dans «METAMAUS» : «La taille des cases faisait l'objet de réflexions minutieuses» (...) «L'échelle et la taille des cases sont juste un des aspects les plus basiques lorsqu'il s'agit de structurer une histoire en BD et de faire en sorte qu'elle fonctionne» (...)«Il fallait que l'histoire se dépie dans l'esprit du lecteur». Sa volonté de faire participer le lecteur est claire, c'est un travail de précision qui montre la rigueur de la construction de chacune des planches pour mettre en valeur des moments clés, des articulations essentielles.

Arts, créations, cultures	Arts, espace, temps	Arts, états, et pouvoirs
Arts, mythes et religions	Arts, techniques, expressions	Arts, rupture, continuité

ARTHUR -dit ART-SPIEGELMAN (né le 15 février 1948 à Stockholm)



34



159

Le XX^e siècle et notre époque

XVIII^e siècle et XIX^e siècle

Du IX^e siècle à la fin du XVII^e siècle

De l'Antiquité au IX^e siècle

LE CARTEL :

ÉTUDE :

«Le processus de travail des cases avec l'exploitation des grandes cases»

Deux planches extraites de l'intégrale : «MAUS» Art Spiegelman
 «Maus un survivant raconte»
 Page 34-Chapitre Deux : «Lune de miel»
 page 159-Chapitre Six : «La souricière»
 Traduit de l'anglais par Judith Ertel, Lettrage d'Anne Delobel
 Éditions Flammarion, janvier 1998.

Arts de l'espace	Art du langage	Arts du quotidien
Arts du son	Arts du spectacle vivant	Arts du visuel Arts plastiques : Bande dessinée